

Содержание

Новое в CorelDRAW 12	20
ВВЕДЕНИЕ	32
Терминология и соглашения, принятые в книге	32
Для кого предназначена эта книга	32
Условные обозначения	33
Обратная связь	34
ЧАСТЬ I. ЗНАКОМСТВО С CORELDRAW 12	37
Глава 1. Начало работы в CorelDRAW 12	39
Запуск программы	39
Окно CorelDRAW 12	45
Выход из программы	46
Краткий обзор интерфейса	46
Настройка меню CorelDRAW 12	60
Диалоговые окна	63
Dock-окна	67
Настройка панелей	75
Удаление элементов интерфейса	78
Параметры элементов интерфейса по умолчанию	79
Стандартные панели инструментов	79
Изменение стиля рабочей среды CorelDRAW	80
Глава 2. Основные операции с документами и окнами	89
Команда Open: открытие документа	89
Открытие группы документов	90
Поиск файла в окне Open Drawing	92
Сортировка файлов в окне Open Drawing	95
Дополнительные сведения о документе	95
Команда New: создание нового документа	96
Команда Save: сохранение документа	96
Управление окнами с помощью меню Window	97
Scrapbook	100
Глава 3. Система интерактивной документации CorelDRAW 12	117
Справочная система	117
CorelTUTOR — руководство по CorelDRAW	127
Информация о CorelDRAW в World Wide Web	130
Служба технической поддержки компании Corel	133
Наиболее интересные Internet-ресурсы Corel	134
Пример использования избранных ссылок для пользователей CorelDRAW	141
Другие способы получения справки	142

ЧАСТЬ II. ОСНОВНЫЕ ПРИЕМЫ РАБОТЫ В ПРОГРАММЕ CORELDRAW 12	145
Глава 4. Объекты CorelDRAW	147
Понятие объекта в CorelDRAW	148
Методы создания простейших объектов и элементарные преобразования над ними	150
Инструменты Ellipse и 3 Point Ellipse	156
Инструмент Polygon	160
Инструмент Spiral	162
Инструмент Graph Paper	164
Инструмент Perfect Shape	166
Относительность рисования	168
Инструмент Smart Drawing	168
Инструмент Text	171
Окно свойств объекта	173
Выделение объектов	173
Отмена выделения объектов	176
Перемещение объектов	177
Настройка инструмента Pick	179
Изменение размеров объектов	180
Поворот и наклон объектов	181
Группирование объектов в CorelDRAW	184
Блокировка объектов	186
Воспроизведение объектов	186
Точное преобразование объектов	192
Расположение объектов	201
Библиотека символов Insert Character	214
Расположение объектов на уровнях	221
Отмена и повтор операций	221
Инструмент Zoom	226
Глава 5. Совершенство формы	243
Прямые и кривые линии	245
Инструмент Shape	258
Превращение кривой	263
Как к прямоугольнику добавить пятый угол	264
Выделение узлов	266
Перемещение узлов	267
Управление узлами	268
Добавление узлов	269
Удаление узлов	270
Классификация узлов	270
Какой это узел	274
Перемещение сегментов кривой	275

Замыкание и соединение путей	276
Масштабирование и растяжение части кривой	280
Вращение узлов	280
Наклон	281
Гибкий сдвиг узлов, или эластичное растяжение	282
Выравнивание узлов	283
Выделение подпути	285
Объединение и разъединение подпутей	285
Панель Shape Edit Flyout	289
Инструмент Knife	290
Инструмент Eraser	294
Применимость инструментов Knife и Eraser	296
Инструмент Virtual Segment Delete	297
Инструмент Smudge brush	301
Инструмент Roughen brush	305
Применимость инструментов Smudge brush и Roughen brush	309
Сглаживание кривой	310
Начинайте с простых линий	311
Глава 6. Пересечение, обрезка и соединение объектов	313
Инструменты Weld, Trim и Intersection работают одинаково, различны результаты их применения	315
Панель свойств и команды меню	315
Пересечение объектов: инструмент Intersect	316
Обрезка объектов: инструмент Trim	317
Изготовление печенья	319
Соединение объектов: инструмент Weld	324
И еще раз об упрощениях	326
Создание шестерни	327
Применимость инструментов Shaping	335
Инструмент Distortion	336
ЧАСТЬ III. КОНТУРЫ, ЦВЕТ И ЗАЛИВКИ	343
Глава 7. Контуры объектов	345
Определение	345
Свойства, действующие по умолчанию	346
Как удалить контур объекта	346
Панель Outline Flyout	346
Настройка свойств контура по умолчанию	347
Диалоговое окно Outline Pen	348
Наконечники	354
Быстрое изменение свойств контура	360
Преобразование контура в объект	366
Глава 8. Основы работы с цветом	369
Понятие цветовой модели	369

Основы цветной печати	374
Управление цветом	377
Цветовые профайлы	379
Калибровка	386
Вместо заключения	388
Глава 9. Заливка объектов	389
Какие объекты можно заливать?	389
Однородная заливка	390
Палитры цветов	400
Использование экранной палитры цветов	405
Инструменты Eyedropper и Paintbucket	418
Градиентная заливка	426
Пример создания иллюстрации	428
Точная настройка параметров градиентной заливки (наблюдения)	436
Возможности окна Fountain Fill для расширенной настройки градиентной заливки	440
Лучше меньше, да лучше	444
Заливка узором	444
Заливка текстурой	460
Заливка узором PostScript	465
Интерактивная Mesh-заливка	468
Копирование свойств интерактивной заливки	473
Глава 10. Программы Corel TEXTURE и Corel TEXTURE BATCHER	475
Запуск программы Corel TEXTURE	475
Использование мастера текстуры	478
Использование текстур из внешних библиотек	483
Создание новой текстуры вручную	484
Программа Corel TEXTURE BATCHER	492
ЧАСТЬ IV. РАБОТА С ТЕКСТОМ	497
Глава 11. Основы работы с текстом	499
Создание художественного текста	499
Создание простого текста	500
Простейшие приемы работы с текстом	503
Быстрое произвольное изменение художественного текста с помощью мыши	509
Расширенные возможности CorelDRAW для изменения текста	510
Простой текст	520
Быстрое копирование свойств текстового объекта	533
Связанный простой текст	534
Сохранение шрифтов в документе	537
Поиск и замена текста	539
Орфография, грамматика и тезаурус	543
Вставка текста в CorelDRAW	550

Настройка инструмента Text	554
Шрифты True 1, True Type и Open Type — что это такое?	561
Поиск и установка шрифтов	564
Статистика	566
Глава 12. Программа Bitstream Font Navigator 5.0	569
Запуск программы Bitstream Font Navigator	569
Создание каталога шрифтов	569
Создание новой группы шрифтов	572
Операции со шрифтами в окне Bitstream Font Navigator	573
Поиск шрифтов в Internet	578
Глава 13. Эффекты для текста	583
Создание тени	583
Примеры применения к текстовым объектам инструмента Trim	587
Использование разных контуров для наложенных друг на друга копий текстовых объектов	591
Внедрение графики в текст	592
Расположение художественного текста вдоль кривой	592
Расположение простого текста вдоль кривой	599
Разъединение текста и кривой	601
Разъединение текстового объекта	601
Создание обтекающего текста	601
Расположение текста внутри объекта	604
Создание эффекта обтекания вручную	606
Как создать плакат	609
Домашняя лаборатория для создания новых символов	613
ЧАСТЬ V. РАБОТА С ДОКУМЕНТАМИ CORELDRAW	625
Глава 14. Сохранение документов в CorelDRAW 12	627
Несколько слов об используемых терминах	627
Команда Save	628
Резервная копия файла	628
Команда Revert	631
Первое сохранение документа	631
Настройка параметров сохранения документа CorelDRAW	634
Команда Save As	635
Программа восстановления документов — Corel A.R.M.	637
Глава 15. Структура документа CorelDRAW 12	641
Профессиональный подход к макетированию документа	641
Макетирование документа	643
Управление страницами документа	645
Предварительный просмотр изображения	647
Направляющие	649
Настройка параметров страницы	665
Установка параметров макета для нового документа CorelDRAW	672

Использование готовых макетов документов	672
Глава 16. Управление объектами	677
Понятие слоя	677
Dockeр-окно Object Manager	678
Слои	681
Использование Dockeр-окна Object Manager	685
Методы поиска объектов в CorelDRAW 12	686
Глава 17. Стили	693
Для чего нужны стили	693
Стили по умолчанию	694
Методы применения стилей	694
Методы создания новых стилей	698
Управление стилями	700
Свойства объекта, которому присвоен стиль	702
Команда Find	704
Настройка Dockeр-окна Graphic and Text	704
Шаблон	704
Шаблоны и стили	710
Стили цвета	712
ЧАСТЬ VI. ЭФФЕКТЫ CORELDRAW	729
Глава 18. Перспектива	731
Создание эффекта перспективы	731
Точка схождения перспективы	732
Второй угол зрения	733
Особенности создания перспективы	734
Копирование эффектов	735
Использование эффекта перспективы для создания иллюстрации	736
Отмена эффекта	737
Клонирование эффектов	738
Общее для всех эффектов	738
Глава 19. Создание изгибающей оболочки — эффект Envelope	739
Инструмент Interactive Envelope	739
Dockeр-окно Envelope	740
Настройка параметров изгибающей оболочки	740
Автоматическое создание изгибающей оболочки	743
Применимость эффекта изгибающей оболочки	746
Готовые эффекты CorelDRAW	747
Глава 20. Создание переходов — эффект Blend	751
Создание перехода с помощью инструмента Interactive Blend Tool	752
Создание перехода с помощью Dockeр-окна Blend	754
Некоторые правила поведения объектов перехода	754
Поворот промежуточных объектов перехода	755

Изгиб траектории перехода	756
Замена исходных объектов перехода	757
Замена траектории перехода на путь кривой выбранного объекта	757
Распределение и вращение объектов перехода, расположенных вдоль пути кривой	759
Изменение расстояния между объектами перехода	761
Изменение цвета перехода	761
Ускорение	762
Интерактивное ускорение	766
Отмена ускорения перехода	766
Изменение формы промежуточных объектов перехода	767
Разбиение и слияние переходов	769
Сколько должно быть шагов в переходе	771
Разъединение объектов эффекта перехода	772
Применимость эффекта перехода	773
Глава 21. Эффект глубины Extrude	775
Создание эффекта глубины	776
Доскер-окно Extrude	777
Тип выдавливания и точка схождения выдавливания	778
Глубина выдавливания	781
Вращение эффекта Extrude	782
Манипуляции цветом	785
Освещенность	788
Фаски	790
Разъединение объектов эффекта выдавливания	793
Особенности обработки группы объектов фаски	795
Применимость эффекта выдавливания	795
Глава 22. Окаймление — эффект Contour	797
Создание окаймления	797
Способы расположения объектов окаймления	799
Изменение параметров цветового перехода, создаваемого окаймлением	799
Ускорение эффекта окаймления	800
Избегайте окаймления сложных объектов	801
Метод повышения эффективности масштабирования эффектов перехода и окаймления	802
Разъединение эффекта окаймления на отдельные объекты	802
Экранные элементы управления параметрами окаймления	803
Примеры использования эффекта окаймления	804
Применимость эффекта окаймления	806
Глава 23. Интерактивный инструмент Drop Shadow	807
Создание тени с помощью инструмента Interactive Drop Shadow	807
Настройка параметров тени	808
Создание перспективы	810
Экранные элементы управления тенью	812

Применимость эффекта Drop Shadow	812
Глава 24. Линзы	813
Создание линзы	813
Линза Brighten	814
Линза Color Add	814
Линза Color Limit	816
Линза Custom Color Map	816
Линза Fish Eye	816
Линза Heat Map	816
Линза Invert	817
Линза Magnify	817
Линза Tinted Grayscale	817
Линза Transparency	818
Линза Wireframe	818
Отмена эффекта линзы	818
Фиксирование изображения в линзе	818
Изменение точки обзора линзы	820
Очистка линзы	821
Вырезание фрагментов объектов с помощью линз	822
Применимость линз	822
Линза линзы	822
Копирование эффекта Lens	823
Интерактивный инструмент Transparency	823
Глава 25. Эффект PowerClip	831
Создание эффекта PowerClip	831
Создание панели PowerClip	832
Извлечение объекта PowerClip из контейнера	833
Редактирование объектов, находящихся в контейнере	833
Настройки эффекта PowerClip по умолчанию	834
Соккрытие контейнера и изменение его формы	835
Примеры использования эффекта PowerClip	835
Глава 26. Эффект Artistic Media	841
Техника рисования инструментом Artistic Media	842
Инструмент Preset	844
Инструмент Calligraphic	844
Инструмент Pressure	844
Инструмент Brush	845
Инструмент Sprayer	847
Отмена пользовательских настроек	855
Docker-окно Artistic Media	855
Особенности объектов Artistic Media Group	856
Разъединение объектов эффекта Artistic Media	858
Применимость эффекта Artistic Media	859

Глава 27. Библиотека Symbol	861
Добавление объектов в библиотеку Symbol	863
Копирование объектов	865
Сохранение библиотек символьных объектов	866
Доступ к библиотекам символьных объектов	867
Удаление библиотек символьных объектов	870
Использование символьных объектов	870
Свойства символьных объектов	871
Редактирование символьных объектов	872
Docke-окно Symbol Manager	874
Удаление символьных объектов	875
Извлечение символьного объекта из Symbol-контейнера	876
Объекты, которые нельзя сохранить в библиотеке Symbol	876
ЧАСТЬ VII. АВТОМАТИЗАЦИЯ РАБОТЫ В CORELDRAW	879
Глава 28. Использование сценариев	881
Преобразование сценариев из версий 7/8/9/10 в версию 11/12	882
Команда Run Script	883
Запуск сценариев из окна Scrapbook	884
Программа Corel SCRIPT EDITOR	886
Глава 29. Создание макросов	899
Автоматическое создание макросов с помощью Docke-окна Undo	899
Запись макроса	900
Сохранение макросов на языке VBA в документе CorelDRAW	901
Автоматическое создание макросов с помощью команд Record	901
Запуск макросов	903
Стандартные проекты CorelDRAW	904
Глава 30. Язык программирования VBA	907
Запуск редактора Visual Basic	907
Закрытие редактора Visual Basic	908
Окно редактора Visual Basic	908
Запуск макроса из редактора Visual Basic	910
Ошибки выполнения макросов	910
Несколько советов перед началом программирования на языке Visual Basic for Applications	913
Создание процедуры в редакторе Visual Basic	916
Пример автоматизации создания логотипа компании Corel	920
Открытие документов с макросами и макровирусы	935
Создание собственного проекта GMS	937
Импорт и экспорт модулей и форм	939
Элементарная защита проектов	940
Удаление модулей и форм	941

ЧАСТЬ VIII. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ И СОХРАНЕНИЕ ДОКУМЕНТОВ РАЗНЫХ ФОРМАТОВ	943
Глава 31. Импорт файлов	945
Фильтры	945
Настройка системы фильтров CorelDRAW 12	945
Установка соответствия типов файлов CorelDRAW 12	947
Импорт файлов в CorelDRAW 12	949
Глава 32. Вставка объектов	959
Вставка объекта из буфера обмена	959
Управление связанными объектами	966
Вставка объектов с помощью сканера и цифровой камеры	969
Выбор устройств ввода-вывода	973
Глава 33. Экспорт файлов	975
Выбор формата файла	975
Методы сжатия растровой графики	980
Экспорт для офиса	981
Отправка изображения	986
Глава 34. Публикация PDF-документов	991
Универсальный формат	991
Создание PDF-документов	991
Настройка параметров PDF-файлов	993
Подготовка документа для публикации в PDF-формате	1002
ЧАСТЬ IX. РАСТРОВАЯ ГРАФИКА В CORELDRAW GRAPHICS SUITE 12	1005
Глава 35. Работа с растровыми объектами в программе CorelDRAW 12	1007
Глава 36. Программа Corel PHOTO-PAINT 12	1009
ЧАСТЬ X. ПЕЧАТЬ	1011
Глава 37. Печать документов в CorelDRAW 12	1013
Общие сведения об устройствах печати	1013
Обзор устройств печати	1014
Полутоновая печать	1019
Цветная печать	1022
Начало процесса подготовки печати в CorelDRAW 12	1022
Печать в файл	1025
Просмотр файла для печати	1029
Копирование на принтер файла для печати	1031
Режим предварительного просмотра печати	1032
Печать документа	1036
Система анализа ошибок печати	1037

Кнопка Apply	1045
Макетирование печатных работ	1045
Стили печати	1060
Границы обрезки бумаги и метки совмещения пленок цветоделения	1062
Цветоделение	1068
PostScript-параметры печати	1080
Глава 38. Сервисные программы для печати документов CorelDRAW	1087
Использование готовых шаблонов для печати	1087
Создание и сохранение макета печатной страницы	1091
Мастер Prepare For Service Bureau	1094
Печать с подстановкой	1107
ЧАСТЬ XI. ПОДГОТОВКА WEB-ГРАФИКИ И INTERNET-ПУБЛИКАЦИЙ	1127
Глава 39. CorelDRAW 12 как Web-лаборатория	1129
Глава 40. Публикация документов CorelDRAW в Internet	1131
ЧАСТЬ XII. СОЗДАНИЕ АНИМАЦИИ В CORELDRAW 12	1133
Глава 41. Создание анимации в Corel PHOTO-PAINT 12	1135
Глава 42. Программа Corel R.A.V.E. 3.0	1137
ЧАСТЬ XIII. УТИЛИТЫ CORELDRAW 12	1139
Глава 43. Программа Corel Capture 12	1141
Запуск программы	1141
Настройка параметров программы Corel Capture 12	1142
Завершение настроек программы Corel Capture 12	1156
Перенастройка параметров захвата	1156
Активизация программы захвата	1156
Создание анимации	1156
Глава 44. Программа CorelTRACE 12	1159
Запуск программы CorelTRACE 12	1159
Загрузка растрового изображения	1160
Расположение изображения в окне документа	1161
Изменение растрового изображения	1162
Определение области векторизации	1165
Векторизация растрового изображения	1166
Методы векторизации растрового изображения	1169
Отображение векторного изображения	1177
Редактирование векторного изображения	1177
Глава 45. Программа Corel BARCODE WIZARD	1179
Общие принципы использования штриховых кодов	1179
Общие принципы создания штриховых кодов	1180
Создание штрихового кода	1185

Стандарты штриховых кодов	1191
Глава 46. Размерные линии	1201
Типы размерных линий CorelDRAW 12	1202
Техника нанесения размеров	1203
Dockер-окна Linear Dimensions и Angular Dimensions	1206
Изменение размерных линий	1208
Параметры по умолчанию для размерных линий	1209
Инструмент Callout	1210
Инструмент Interactive Connector	1211
ПРИЛОЖЕНИЯ. CORELDRAW 12 ДЛЯ ДИЗАЙНЕРА	1215
Приложение А. Установка CorelDRAW Graphics Suite 12	1217
Операционная система	1217
Минимальные требования к системе	1217
Набор программ CorelDRAW 12	1218
Установка CorelDRAW Graphics Suite 12	1224
Новое в установке для пользователей CorelDRAW 10	1238
Установка недостающих компонентов и удаление CorelDRAW Graphics Suite 12	1239
Исправление ошибок в CorelDRAW Graphics Suite 12 и его обновление	1242
Приложение Б. Комбинации клавиш программы CorelDRAW 12	1251
Стандартные комбинации клавиш	1251
Настройка комбинаций клавиш команд	1267
Список комбинаций клавиш команд	1268
Приложение В. Форматы графических файлов	1271
Приложение Г. Применимость инструментов и эффектов CorelDRAW 12 к объектам	1307
Пример использования таблицы применимости эффектов CorelDRAW 12	1312
Инструменты Shape, Combine и Shaping	1312
Приложение Д. Новое для пользователей CorelDRAW 9	1313
Приложение Е. Новое для пользователей CorelDRAW 10	1315
ПРЕДМЕТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ	1317